

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Pendidikan di sekolah mempunyai tujuan untuk mengubah siswa agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap pelajar sebagai bentuk perubahan perilaku hasil belajar. Perubahan dari perilaku hasil belajar siswa biasanya dilakukan oleh guru dengan menggunakan beberapa metode dan kegiatan praktik yang menunjang kegiatan proses belajar mengajar sehingga siswa aktif didalamnya. Dalam bidang pendidikan, peranan guru sangat strategis karena mereka adalah ujung tombak program pendidikan dan kualitas kinerja guru sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, oleh karena itu usaha untuk meningkatkan kemampuan guru perlu mendapat perhatian dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Tugas guru di kelas tidak sekedar menyampaikan informasi demi pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar siswa, guru harus berupaya agar kegiatan di kelas dapat memberikan kesempatan yang seluas-luasnya bagi pengalaman siswa. Guru harus mampu menemukan metode dan teknik yang dapat mendukung peranannya tersebut, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat diselenggarakan dengan efektif. Namun kenyataan di lapangan proses belajar mengajar masih didominasi metode konvensional.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMP N 4 Mojosongo Boyolali bahwa pembelajaran biologi yang berjalan di SMP tersebut saat ini masih terpusat pada guru. Metode pembelajaran Biologi yang sering digunakan oleh guru biologi di SMP tersebut adalah metode ceramah sehingga dikhawatirkan siswa akan cepat merasa bosan dan kurang aktif dalam proses belajar. Hasil belajar yang diperoleh dengan pembelajaran seperti ini ternyata kurang optimal. Hal ini dapat dilihat melalui perolehan prestasi siswa SMP N 4 Mojosongo Boyolali belum sesuai dengan harapan yakni 40 % nilai siswa yang belum mencapai KKM. Standar ketuntasan belajar mata pelajaran biologi untuk tahun ajaran 2012/2013 adalah sebesar 75

Berdasarkan PTK yang dilakukan oleh Warningsih (2011) yang menerapkan strategi *Crossword Puzzle* dengan menggunakan Media Gambar pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 2 Baki Sukoharjo untuk meningkatkan hasil belajar siswa pokok bahasan Sistem Pernapasan pada Manusia menunjukkan peningkatan hasil belajar pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I siswa yang tuntas KKM sebanyak 37,84 % dan pada siklus II meningkat menjadi 94,59 %.

Berdasarkan PTK yang dilakukan Maryani (2012) yang menerapkan strategi *Crossword Puzzle* dengan media *Powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII C SMP Muhammadiyah 10 Surakarta pokok bahasan Ekosistem menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus I sebanyak 71,79 % dan pada siklus II meningkat menjadi 94,74 %.

Dari hasil observasi diketahui proses pembelajaran biologi di SMP tersebut ditemukan kelemahan sebagai berikut ; a) siswa pasif dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru pada setiap pembelajaran, b) siswa ramai saat pembelajaran, c) jenuh dan bosan pada pembelajaran yang monoton, d) konsentrasi dan pemahaman siswa kurang setiap pembelajaran biologi, dan e) hasil belajar siswa belum sesuai harapan atau rendah. Kelemahan-kelemahan tersebut merupakan masalah dalam metode pembelajaran kelas yang penting untuk dipecahkan.

Mengacu pada kelemahan-kelemahan di atas, maka guru dapat menggunakan strategi pembelajaran yang menjadikan siswa lebih aktif dan suasana pembelajaran menjadi lebih efektif. Strategi pembelajaran *crossword puzzle* dipilih mampu melibatkan siswa untuk menjawab suatu masalah berupa teka-teki silang secara individu maupun kelompok. Selanjutnya individu atau kelompok yang menjawab dengan cepat dan benar akan mendapat penghargaan. Penghargaan itu dapat berupa tambahan nilai atau bingkisan. Dengan adanya suatu penghargaan dari guru, akan memacu siswa menjadi lebih aktif, bergairah dalam belajar, serta siswa menjadi termotivasi dalam belajar. Dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle*, siswa dengan mudah dapat menemukan penyelesaian suatu masalah tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung pada satu kelas. Sehingga tercipta suatu kondisi kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini dikarenakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* tepat digunakan untuk menyampaikan materi secara praktis. Dan diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang timbul di

SMP Negeri 4 Mojosoongo Boyolali Tahun Ajaran 2012/2013 khususnya kelas VIII F sehingga 70 % dari jumlah siswa mencapai nilai KKM yaitu 75.

B. Pembatasan Masalah

1. Subyek

Subyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII F SMP N 4 Mojosoongo Boyolali.

2. Obyek

Obyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran *crossword puzzle*.

3. Parameter

Hasil belajar biologi siswa, yaitu nilai kognitif dan nilai afektif. Nilai kognitif adalah nilai yang dicapai siswa setelah melakukan proses pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai post test. Nilai yang harus dicapai siswa adalah apabila 70 % siswa sudah mencapai nilai KKM (75). Nilai afektif disini adalah nilai yang digunakan untuk mengukur keaktifan dan ketelitian siswa.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas, agar permasalahan dapat dibahas secara maksimal. Maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: "Bagaimana penerapan strategi

pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan zat adiktif dan psikotropika kelas VIII F SMP N 4 Mojosongo Boyolali tahun ajaran 2012/2013 ?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar biologi siswa kelas VIII F SMP N 4 Mojosongo Boyolali tahun ajaran 2012/2013 melalui strategi pembelajaran *crossword puzzle*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat. Ada 2 manfaat utama dalam penelitian ini yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, adapun uraian tentang manfaat tersebut sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

- a. Sebagai salah satu cara yang dapat dipakai untuk meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran IPA Biologi melalui strategi pembelajaran *crossword puzzle* dalam proses belajar mengajar.
- b. Sebagai kajian pustaka bagi semua pihak yang bermaksud melakukan penelitian yang sejenis pada pokok bahasan lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat praktis

Secara praktis hasil penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi guru:

- 1) Dapat memberikan masukan dan pedoman dalam penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar.

b. Bagi siswa.

- 1) Meningkatkan partisipasi siswa di dalam pembelajaran sehingga hasil belajar akan meningkat pula.
- 2) Memperoleh pengalaman baru tentang strategi pembelajaran *crossword puzzle* dalam proses belajar mengajar di kelas.
- 3) Meningkatkan keberanian siswa dalam memberikan pendapat.

c. Bagi sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas sekolah baik dari segi guru, siswa maupun dalam proses pembelajaran.
- 2) Mewujudkan pembelajaran efektif disekolah yang dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.